TEC TOY

SEGA

SEGA
SEGA SATURN
FIFA
FIFA
96 SOCCER
CAB
TEC TOY
MANUAL DE INSTRUÇÕES

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se, no mínimo, a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

(a) Jogar video games
(b) Praticar esportes
(c) Curtir a natureza
(d) Todas as acima
(e) Nenhuma das acima

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que, em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e) ... você não deve ser deste planeta!!

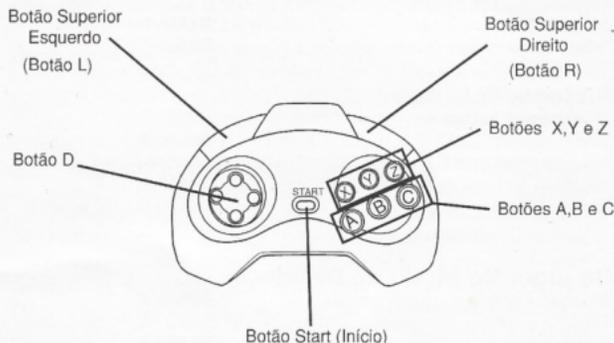
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que, além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

COLOCANDO O CD

1. Prepare o seu Sega Saturn, como descrito no manual de instruções que o acompanha.
2. Certifique-se de que o Sega Saturn está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com 2 jogadores, conecte um segundo joystick.
3. Coloque o CD FIFA SOCCER 96™ (com o rótulo virado para cima) no CD drive do console e feche a tampa do compartimento.
4. Ligue sua televisão e o seu Sega Saturn. O logotipo do Saturn aparecerá na tela. Se nada aparecer, desligue o aparelho e verifique se as conexões estão firmes e corretas. Depois ligue-o novamente.
5. Poderá aparecer então, tanto o logotipo Sega e a Introdução do jogo, como a Tela Principal do Painel de Controle. Neste último caso, use o Botão Direcional para percorrer as opções e selecionar a opção "Saturno". Em seguida, aperte o Botão C para iniciar o jogo. Você visualizará a Tela de Apresentação do mesmo. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o CD está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
6. Se você quiser voltar ao início de um jogo que já estiver rodando, aperte o Botão Reset no console do Sega Saturn. Assim, surgirá a tela do Painel de Controle.
7. FIFA SOCCER 96 ™ é para 1 ou 2 jogadores.

ASSUMA O CONTROLE !

No jogo: Com a posse da bola

Ação	Comando
Chapéu	**Botão A**
Passe	Botão **B + Botão D**
Passar a bola para o jogador mais próximo	Pressione repetidamente o **Botão B** + **Botão D**
Chute a Gol	**Botão C**
Corrida	**Botão D**
Volta de 180 graus	**Botão B + C**
Chapéu baixo	**Botão A+ B + Botão D**
Lançamento	**Botão A+ C + Botão D**
Correr driblando	Mantenha o **Botão Z** pressionado

No jogo: Logo depois de passar a bola

Entrar no modo de passe (selecionar o jogador) . . . **Botão A**
Mudar o cursor para o jogador mais próximo do destino do passe . . . **Botão B**
Passe rápido . . . **Botão C**

No jogo: Bola no ar

Mudar a estrela para o jogador controlado mais próximo da bola . . . **Botão B**
Pular para dar uma Cabeçada, Voleio, Bicicleta ou Passe Rápido (dependo da hora do salto e da altura da bola) **Botão A** ou **C**
Depois do toque . . . **Botão D** para dirigir a bola

No jogo: No Modo de Devolução

Devolver a bola para quem passou . . . **Botão A**
Mudar a estrela para o jogador com a bola (termina o Modo de Devolução) . . . **Botão B**
Para o Jogador que recebeu bola chutar ao gol . . **Botão C**

No jogo: Defesa

Carrinho . . . **Botão A + B**
Empurrar o oponente . . . **Botão B+ C**
Escorregar . . . **Botão A**
Trocar de Jogador controlado ou Roubar a bola . . . **Botão B**
Correr:Mantenha pressionado o . . . **Botão Z**
Mergulhar (Se estiver próximo ao gol) . . . **Botão C**
Passe Rápido (Se estiver longe do gol) . . . **Botão C**

Bola fora do jogo: Escanteio/ Arremesso Lateral/ Falta

Circular a Câmera/ Mudar o jogador sob a câmera/ Mudar para o Modo de Devolução . . . **Botão B**
Selecionar uma jogada ensaiada . . . **Botão C + Botão D**
Ligar/ Desligar a Jogada Ensaiada . . . **Botão C + A**
Realizar a Jogada Ensaiada . . . **Botão C**

Bola fora do jogo: Modo de Devolução

Lançar para o Jogador . . . **Botão A**
Passar para o Jogador . . . **Botão B + Botão D**

Bola fora de jogo: Modo Normal

Lançar para a última posição da câmera . . . **Botão A**
Lançar . . . **Botão A + Botão D**
Passar . . . **Botão B + Botão D**

Bola fora do jogo: Goleiro, Arremesso/ Tiro de meta

Trocar entre o goleiro e o alvo . . . **Botão B**
Lançar para o jogador alvo . . . **Botão A**
Passe para o meio de campo . . . **Botão C**

Menu de Navegação

Próxima tela . . . **Botão C**
Voltar/ Cancelar . . . **Botão Z**

SELEÇÃO DO JOGO

A Tela de Seleção do Jogo irá lhe oferecer vários modos de jogo disponíveis no *FIFA Soccer* 96. Você também poderá usar as OPTIONS (OPÇÕES) para organizar os jogos ou RESTORE (CONTINUAR) e completar uma Liga, Torneio ou Eliminatória que já estava acontecendo.

Para selecionar um modo de jogo:

1. Na Tela de Seleção do Jogo, pressione o **Botão D ↑↓** para selecionar um modo.
2. Pressione o Botão **C** ou o **Botão Start (Início)** para confirmar a sua escolha.

Friendly (Amistoso)

Um jogo simples entre dois times à sua escolha.

League (Liga)

Escolha uma das doze Ligas disponíveis. Depois enfrente até oito times em uma temporada completa da Liga.

Tournament (Torneio)

Escolha uma das doze opções de Torneios. A estrutura do Torneio é baseada nos campeonatos reais.

Playoff (Eliminatória)

Se você gostou das opções do Torneio, mas não tem tempo para completar cada rodada, a Eliminatória foi feita sob medida para você.

Options (Opções)

O *FIFA Soccer 96* oferece quinze opções para modificar o jogo.
Para selecionar uma Opção:
1. Na Tela de Opções, pressione o **Botão D ↑↓** para selecionar a opção desejada.
2. Para circular entre as escolhas, pressione o **Botão D ← →**.
3. Para confirmar todas as mudanças, pressione o **Botão C**.

Para cancelar as escolhas, pressione o **Botão Z**.
NOTA: Todos os ajustes padrões estão em negrito.

Half Lenght (Duração dos Tempos)
Você escolherá qual será a duração de cada tempo escolhendo entre tempos de 2, **4**, 6, 8, 10, 20 ou 45 minutos.

Language (Língua)
Há seis opções de língua disponíveis: **English** (Inglês), Deutsch (Alemão), Français (Francês), Español (Espanhol), Italiano e Svensk (Sueco).

Game Type (Tipo de Jogo)
Simulation (Simulação) reproduz os efeitos do cansaço. Os jogadores não se cansam no modo **Action** (Ação).

Fouls (Faltas)
Escolha Off (Desligado) para que o juiz não marque nenhuma falta. Se você escolher o modo No Bookings (Sem Cartão), o juiz irá marcar as faltas, mas não dará cartões para os jogadores. Se você deixar a opção no modo **Normal**, um carrinho desnecessário ou um empurrão poderão resultar em um cartão amarelo ou vermelho.

Off-side (Impedimento)
A regra do impedimento diz que deve haver pelo menos dois jogadores da defesa (incluso aí o goleiro) entre um atacante e o gol quando a bola é lançada para este. Esta regra só se aplica quando o jogador impedido puder interferir com a jogada. Um jogador não poderá estar impedido no seu próprio campo de jogo, ou saindo de um arremesso ou escanteio.
Quando é marcado um impedimento, será cobrada uma falta e o ícone do impedimento aparecerá juntamente com o nome do jogador que estava impedido. Você poderá ligar (ON) ou desligar (**OFF**) esta opção.

Injuries (Contusões)
Com esta opção ligada (ON), todos os jogadores poderão se machucar. Os jogadores machucados serão indicados por uma cruz vermelha na Tela de Substituições.

Skill Level (Nível de Habilidade)
Se você ainda não jogou o FIFA Soccer 96, comece no nível **Semi-Pro** (Semi-Profissional); o Sega Saturn irá ajudá-lo com o controle da bola. No nível Pro (Profissional), você terá controle total da bola e liberdade de passes.

Time Display (Relógio)
O Relógio poderá ser ligado (**ON**) ou desligado (OFF).

Player Numbers (Número dos Jogadores)
Ligue (**ON**) o número dos jogadores para que eles apareçam sob os seus pés.

Pitch Condition (Estado do Campo)
Como regra geral, quanto mais seco o campo, mais rápida a bola rola no campo e mais alto ela quica. Escolha entre Dry (Seco), Damp (Molhado), Drenched (Encharcado), ou **Random** (Ao acaso).

Clock (Cronômetro)
Escolha entre **Continuous** (Contínuo) ou Out of Play (Fora de Jogo). No modo Continuous (Contínuo), o relógio irá rodar sem parar até o apito final, mesmo que a bola esteja fora do jogo.

Music (Música)
Você poderá ligar (**ON**) ou desligar (OFF) a música nas telas de menu.

SFX (Efeitos Sonoros)
Os hinos dos times e outros sons do jogo poderão ser ligados (**ON**) ou desligados (OFF).

Play by Play (Narração)
Ouça a narração do seu jogo ligando (**ON**) esta opção.

Stereo (Estéreo)
Se você tiver um sistema de som disponível, ouça o som em estéreo ligando (ON) esta opção.

Restore (Restaurar)

Selecione Restore (Restaurar) na Tela de Seleção do Jogo para completar uma Liga, Torneio ou Eliminatória que já estavam acontecendo.

COMEÇANDO UM JOGO AMISTOSO

Se você já quiser começar jogando uma partida no *FIFA Soccer 96*, acostume-se com o Resumo dos Comandos e selecione Friendly (Amistoso) na Tela de Seleção do Jogo. Jogue um amistoso escolhendo times de todo o mundo, inclusive os montados por você.

Team Select (Seleção do Time)

Na Tela de Seleção de Times, escolha dois times quaisquer, sem se preocupar com o País ou Liga, para se enfrentarem.

1 .Pressione o **Botão D** ⬆ para selecionar a Liga, depois pressione o **Botão D** ⬅ ➡ para circular entre os time da liga.
2. Pressione o **Botão D** ⬇ para selecionar um time e depois pressione o **Botão D** ⬅ ➡ para circular entre as opções.
⚽ Para selecionar uma liga e um time desafiante, pressione o **Botão A.**
⚽ Quanto estiver satisfeito, pressione o **Botão C** ou o **Botão Start (Início)**. A Tela do Observador aparecerá.

NOTA: Sobre a 13a. Liga de Times Configurados: você poderá editar 8 times pré-Configurados.

Scouting Report (Relatório do Observador)

O Relatório do Observador classifica cada nível de habilidade com uma barra dourada. Quanto maior for a barra dourada para uma determinada categoria, melhor o time será naquele aspecto durante o jogo. As quatro habilidades classificadas são: Shooting (Chute a Gol), Passing (Passe), Running (Corrida) e Defence (Defesa). Há, também, uma classificação geral.
NOTA: A tela de Seleção do Joystick aparecerá automaticamente.

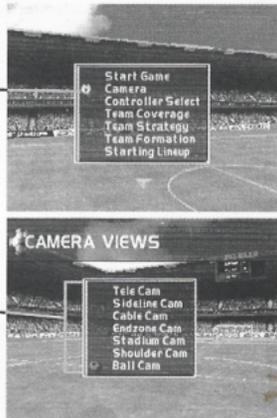
Controller Select (Seleção do Controle)

Na Tela de Seleção do Controle, você poderá determinar qual time você irá representar.
Os dois times aparecerão na Tela de Seleção do Controle - o time da casa à esquerda e os visitantes à direita. Ícones representando cada joystick aparecerão no centro.

Para escolher os times:

- Na Tela de Seleção do Controle, pressione o **Botão D** ← → para colocar o ícone do seu joystick debaixo do time escolhido.
- Quando estiver satisfeito com a sua escolha, pressione o **Botão C** para passar para a tela de Pré-Jogo.

O MENU DE PRÉ-JOGO

Pressione o **Botão D** ↑ ↓ para mover o ícone da bola de futebol para o item de sua escolha, depois pressione o **Botão C**. A lista de opções aparecerá.

Pressione o **Botão D** para ver cada opção. Pressione o **Botão C** para confirmar a sua escolha e voltar para a Tela de Pré-Jogo.

A Tela de Pré-Jogo aparecerá antes do jogo começar. Nesta tela, você poderá selecionar o tipo de cobertura do time, sua estratégia, formação, escalação inicial e outras opções.

1. Para mudar uma opção no menu de Pré-jogo, pressione o **Botão D** ↑ ↓ para mover o ícone da bola de futebol para o item de sua escolha, depois pressione o **Botão C**. A lista de opções aparecerá.
2. Para mover o ícone da bola de futebol para uma opção, pressione o **Botão D** ↑ ↓.
3. Para escolher aquela opção, pressione o **Botão C**. O menu de pré-jogo reaparecerá.
4. Depois de ter terminado as suas opções de pré-jogo, selecione **Start Game (Começar o Jogo)** e pressione o **Botão C** ou o **Botão Start (Início)**. Os times estão prontos para o chute inicial.

Start Game (Começar o Jogo)
Deixa o menu de pré-jogo e passa para o campo.

Camera (Câmera)
O *FIFA Soccer 96* lhe oferece a exclusiva oportunidade de poder determinar a sua visão do jogo. As visões disponíveis são: TELE CAM, CABLE CAM (Cabo), ENDZONE CAM (Linha de Fundo), STADIUM CAM (Estádio) , SHOULDER CAM (Ombro) , SIDELINE CAM (Lateral) e BALL CAM (Bola).

Controller Select (Seleção do Controle)
Veja a seção de mesmo nome na pág. 10.

Team Coverage (Cobertura do Time)
Aqui você irá ajustar o alcance que os seus jogadores cobrirão no campo. O controle da cobertura é dividido entre: Defesa, Meio-de-Campo e Ataque.

Para determinar a sua cobertura:

1. Na Tela da Cobertura, pressione o **Botão D** ↑ ↓ para selecionar um tipo de cobertura.
2. Para ajustar a distância da seta no campo, pressione o **Botão D** ← →. As Setas do Meio-de-Campo se estendem em ambas as direções.

⚽ Quando você estiver pronto para voltar para a Tela de Pré-Jogo, pressione o **Botão C.**

Team Strategy (Estratégia do Time)

A melhor forma de se ganhar o jogo é ficar um passo à frente de seu adversário. Selecione a estratégia do time no começo do jogo e, depois, ajuste-a durante o jogo para garantir a sua eficiência. Selecione entre NONE (Nenhuma), LONG BALL (Passe Longo), ALL OUT DEFENCE (Defesa Total), ATTACK (Ataque), DEFEND (Defesa) ou ALL OUT ATTACK (Ataque Total).

Para escolher a estratégia inicial do seu time:

⚽ Na Tela de Estratégia, pressione o **Botão D** ↑ ↓ para selecionar uma das opções de estratégia. As setas no campo mudarão para ilustrar cada estratégia.

⚽ Para voltar para a Tela de Pré-Jogo, pressione o **Botão C**.

Team Formation (Formação do Time)

Escolha uma formação que acentue os pontos fortes do seu time. Escolha entre as seguintes formações: 3-5-2, 4-4-2, Sweeper (Líbero), 4-2-4, ou 4-3-3.
NOTA: Times diferentes têm formações diferentes.

⚽ Para selecionar uma formação, pressione o **Botão D** ↑ ↓. Um diagrama dos jogadores aparecerá mostrando como cada formação se dispõe em campo.

⚽ Para voltar para a Tela de Pré-Jogo, pressione o **Botão C**.

Starting Lineup (Escalação Inicial)

Esta tela lhe mostrará o nome de todos os jogadores do seu time, números, posições e atributos. Use esta opção para ajustar a sua escalação inicial para o jogo.

Para ajustar a escalação inicial:

1. Na Tela da Escalação Inicial, pressione o **Botão D** ↑ ↓ para selecionar o jogador desejado.

2. Pressione o **Botão A** para confirmar a sua escolha.
3. Pressione o **Botão D** ↑ ↓ para selecionar o outro jogador com o qual você queira trocar de posição.
4. Pressione o **Botão A** para trocar a posição dos dois jogadores.

⚽ Pressione o **Botão B** para cancelar a troca.

⚽ Para circular pelas quatorze categorias de classificação, pressione o **Botão D** ← →.

⚽ Quando tiver terminado, pressione o **Botão C** ou o **Botão Start (Início)**.

NOTA: Depois que o jogo começar, a opção Starting Lineup (Escalação Inicial) será substituída pela opção Substitutions (Substituições).
NOTA: Um goleiro só poderá ser substituído por outro goleiro.

Options (Opções)

Use esta opção para alterar inúmeras opções do jogo que você selecionou anteriormente. (Veja a seção Options (Opções) da pág. 6 para obter maiores detalhes).
NOTA: Algumas opções só poderão ser alteradas no menu principal de opções que é acessado através da Tela de Seleção do Jogo.

Quit (Sair)

Use esta opção para cancelar o seu jogo e voltar para a Tela de Seleção do Jogo.

EM CAMPO

Chute Inicial

Antes de cada tempo e depois de cada gol, os jogadores voltarão para as suas posições em cada lado do círculo central.

Para dar o chute inicial e colocar a bola em jogo:

⚽ Com ambos os times preparados para o chute inicial, pressione o **Botão B** para passar a bola para outro jogador do seu time.

Marcando Pontos

Para marcar pontos no *FIFA Soccer 96*, coloque a bola dentro da rede entre os dois postes, a barra a rede e a linha que formam o gol. Apesar da bola não precisar acertar a rede para o gol ser marcado, ela, entretanto, precisará passar totalmente pela linha do gol. Após a celebração de um gol, a bola voltará para o círculo central para um novo chute inicial.

Controle da Bola

Um jogador com um alto nível de habilidade controlará a bola mais de perto, mas a sua área de controle aumentará conforme ele for aumentando a velocidade.
NOTA: Quanto mais de perto um jogador controlar a bola, mais difícil será para o adversário roubar-lhe a bola com um carrinho.

- Para correr, pressione o **Botão D** na direção que você deseja seguir.
- Para chutar a bola, pressione o **Botão A**.
- Para passar a bola , pressione o **Botão B + Botão D** .
- Para passar a bola para o jogador mais próximo, pressione repetidamente o **Botão B + Botão D**.
- Para chutar para o gol, pressione o **Botão C**.
- Para fazer um giro de 180 graus, pressione os **Botões B + C.**
- Para fazer um passe curto, pressione o **Botão A + B.**
- Para um Lançamento, pressione os **Botões A + C.**
- Para correr com a posse da bola, mantenha pressionado o **Botão Z + Botão D.**

Modo de Devolução

Depois que a bola começar a rolar, o Modo de Devolução faz a bola voltar para o jogador que tinha antes a posse da bola num passe de devolução imediato.

Para fazer uma devolução:

1. Pressione o **Botão B + o Botão D** para passar a bola para outro jogador.
2. Antes da bola alcançar o seu destino, pressione o **Botão A** para entrar no Modo de Devolução. O jogador que tiver recebido o passe, ficará com a posse da bola e você continuará controlando o jogador que a passou.
3. Pressione o **Botão A** novamente para que o jogador passe a bola de volta para o jogador que você está controlando.

- Para chutar direito para o gol, pressione o **Botão C**
- Para passar a controlar o jogador que recebeu a bola, pressione o **Botão B**.

Defesa

Nunca subestime a importância de uma boa defesa!

- Para dar um carrinho, pressione o **Botão A**. Esta é a melhor forma de se tirar a bola de um atacante adversário.
- Para mudar o controle para o jogador mais próximo da bola, pressione o **Botão B**.
- Quando estiver próximo a um atacante, pressione o **Botão B** para tentar roubar a bola.
- Para mergulhar, pressione o **Botão C** (se estiver próximo ao gol).
- Para um passe rápido, pressione o **Botão C** (se estiver longe do gol).

DICA: Para um carrinho maldoso, pressione os **Botões A+B**. Ou para derrubar o seu oponente com uma rasteira, pressione os **Botões B + C**.

Bola no ar

Fazer uma bicicleta, dar uma cabeçada ou um voleio dependerá da altura da bola no momento da execução do movimento e de quão perto você está do gol.

Para fazer um movimento especial :
1. Quando a bola estiver no ar, pressione o **Botão B** para controlar o membro do seu time que está mais próximo da bola.
2. Para pular para uma cabeçada, um voleio, uma bicicleta, um passe rápido, pressione o **Botão A** ou **C**.
3. Depois do contato com a bola, pressione o **Botão D** para indicar a direção da curva que você quer que a bola faça.

Bola do Goleiro

Quando a bola estiver segura nas mãos do goleiro, é bola do goleiro.

- Para lançar para a última posição da câmera, pressione o **Botão A**.
- Para lançar a bola, pressione o **Botão A + Botão D** na direção que você quiser que ela siga.
- Para chutar a bola, pressione o **Botão B +** o **Botão D** para mirar, depois pressione o **Botão C** para chutar.

Bola Fora do Jogo

A bola estará fora de jogo quando toda ela sair pela linha lateral ou pela linha de fundo. Isto resultará em um dos outros métodos de recomeçar o jogo:

GOL: Depois do gol, os jogadores voltarão para as suas posições iniciais em cada lado do círculo central e o time que tomou o gol dará um novo chute inicial. (veja a seção "O Chute Inicial" na página 13.).

TIRO DE META: Um atacante erra o gol e nenhum dos defensores toca na bola enquanto ela sai do campo. A bola será colocada automaticamente no canto da pequena área. (Veja a seção "Bola do Goleiro" logo acima).

ESCANTEIO: Quando o último jogador que tocou na bola antes dela sair pela linha de fundo for um jogador da defesa ou o goleiro, um Escanteio será cobrado do canto marcado com uma bandeirola.

- Pressione o **Botão D** para mover o alvo.

- Para lançar a bola em jogo, pressione o **Botão A**.
- Para circular entre os modos Normal/ Câmera/ Devolução, pressione o **Botão B.**
- Para trocar de jogada ensaiada, pressione o **Botão C + Botão D.**
- Para escolher uma jogada ensaiada, pressione o **Botão C + Botão D.**
- Para fazer uma jogada ensaiada, pressione o **Botão C**.

ARREMESSO LATERAL: Cobrado na linha lateral do campo do ponto onde a bola saiu.

- Para dar um Arremesso, faça como foi explicado para o Escanteio.

Infrações

As penalidades para as infrações manterão o jogo amistoso e justo.

COBRANÇA DE FALTAS: O juiz poderá marcar faltas simples ou técnicas. Aqui estão incluídos carrinhos violentos ou desnecessários, acertar o jogador que não está com a bola e Impedimentos.

Quando for cobrar uma falta, a bola será colocada no lugar onde a infração aconteceu.

- Para cobrar uma falta, faça como foi explicado para cobrar um Escanteio. (Veja a seção "Escanteio" na página 16.)

NOTA: Os jogadores adversários poderão formar uma barreira para a cobrança da falta.

PÊNALTIS: A cobrança do pênalti ocorre quando uma falta acontece dentro da grande área. A bola será colocada na marca do pênalti automaticamente. Apenas o seu goleiro e o jogador que for cobrar o pênalti poderão ficar dentro da grande área.

Para defender um pênalti:

- Assim que a bola for acertada, pressione o **Botão C +** o **Botão D** para mergulhar para o lado que você acha que foi o chute.

PARA COBRAR UM PÊNALTI:

- Para selecionar outro jogador para cobrar o pênalti, pressione o **Botão B**. Você vai querer o seu jogador mais habilidoso para a cobrança, não vai?
- Para chutar a bola, pressione o **Botão C** + o **Botão D**.
- Um empate em um jogo de eliminatória é decidido por uma melhor de cinco pênaltis.

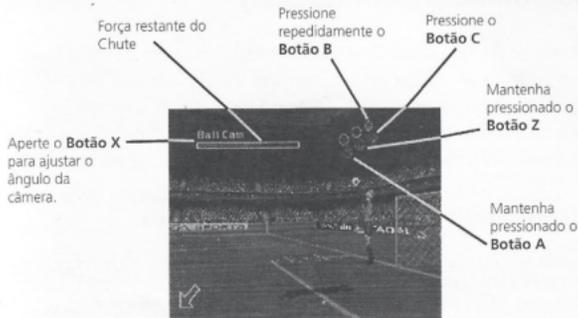
CARTÕES: Se o árbitro vir uma falta, o jogador que cometeu a falta receberá um cartão amarelo. O jogador que receber dois cartões amarelos será expulso do jogo e o time não poderá substituí-lo ficando com um jogador a menos.

NOTA: Para que os jogadores recebam os cartões, a opção Fouls (Faltas) no Menu de Opções deverá estar no Modo Normal.

PAUSANDO O JOGO

Para pausar o jogo a qualquer momento, pressione o **Botão Start (Início)**. As opções mostradas antes do jogo reaparecerão juntamente com as opções de Replay Instantâneo (Instant Replay), Substituições (Substitutions), Estatísticas do Jogo (Game Stats), e Resumos (Summaries). Veja o menu de Pré-Jogo na pág. 10
NOTA: Depois de ver as estatísticas do jogo e os Resumos, pressione o **Botão C**. A tela de Pausa aparecerá.

Instant Replay (Replay Instantâneo)

Quer rever aquela jogada maravilhosa que você fez no primeiro tempo? Selecione esta opção logo depois da jogada.
A jogada será mostrada novamente e um ícone aparecerá na tela mostrando os controles para o Replay Instantâneo.

Para ver um Replay Instantâneo:

Para ver na velocidade normal ➤	Pressione o **Botão C**
Para avançar na jogada cena por cena, ➤➤	Dê toques curtos no **Botão B**.
Para voltar a ação ◄◄	Mantenha pressionado o **Botão A**.
Para avançar a ação I➤	Mantenha pressione o **Botão Z**.
Para mudar as visões da câmera	Pressione o **Botão X**
Para mover a câmera horizontalmente	Pressione o **Botão D** (apenas para a Free Cam - Câmera Livre)

- Quando tiver terminado, pressione o **Botão Start (Início)**. A Tela de Pausa reaparecerá.

Substitutions (Substituições)

No Modo de Simulação (Simulation Mode), o número de substitutos que poderão ser usados em um jogo será limitado em dois; esta restrição não existirá no Modo de Ação (Action Mode). Mude a escalação na Tela de Substituições do mesmo modo como foi explicado para a Tela da Escalação Inicial. (veja a seção "Escalação Inicial" na página 12.)

Game Statistics (Estatísticas do Jogo)

A Tela das Estatísticas apresentará dados super-atualizados sobre ambos os times com base em oito critérios. Verifique o Score (Placar), Saves (Defesas), Fouls (Faltas), Corner Kicks (Escanteios), Shots On Goal (Chutes a Gol), Time Attacking (Tempo de Ataque), Time in Midfield (Tempo no Meio-de-Campo) e Time Defending (Tempo da Defesa).

Score Summary (Resumo do Placar)

A Tela do Placar mostrará os últimos dez gols marcados, os jogadores que marcaram, de qual time eles são e o momento exato de cada gol.

Foul Summary (Resumo de Faltas)

A Tela do Resumo de Faltas mostrará todos aqueles que receberam um cartão amarelo ou vermelho por causa de uma jogada perigosa, juntamente com o nome do seu time e o momento em que a falta foi cometida.

Resume Game (Continuar o Jogo)

Selecione Resume Game (Continuar o Jogo) quando estiver pronto para voltar ao confronto. Você voltará ao campo para começar o segundo tempo e todas as mudanças feitas na Tela do Controle serão consideradas.

Intervalo

Quando o árbitro apitar o final do primeiro tempo, ambos os times se retirarão para a linha lateral e uma Tela de Controle idêntica à Tela de Pausa aparecerá.

Fim do Jogo

No Final de um jogo amistoso, você voltará para a Tela de Pausa. Você poderá verificar os Resumos finais do jogo, ver o Replay Instantâneo da última jogada, ou Sair e voltar para a Tela de Seleção do Jogo.

LIGA

Selecione League (Liga) na Tela de Seleção do Jogo para ir para a Tela de Seleção das Ligas. Os Times em uma liga jogam duas vezes contra o mesmo adversário para determinar quem é o campeão. O campeonato é decidido na base dos pontos ganhos. As vitórias valem três pontos e os empates contam um. Não se ganha pontos por derrotas. O time com o maior número de pontos no final será declarado o vencedor do campeonato.
NOTA: Os times das Ligas Americana e Escocesa jogam quatro vezes contra cada adversário.

Para selecionar uma Liga:
1. Pressione o **Botão D ⬅ ➡** para circular através das escolhas da liga.
2. Para confirmar a sua escolha, pressione o **Botão C** ou o **Botão Start (Início)**.
NOTA: Para retornar à tela anterior, a qualquer momento, pressione o **Botão Z**.

Selecionando os times da Liga

Depois que você escolher uma Liga, a Tela de Seleção dos Times da Liga aparecerá. Aqui você poderá colocar até oito times para jogarem durante a temporada.

Para escolher o(s) seu (s) time(s):
1. Pressione o **Botão D** ← → para circular entre os times.
2. Pressione o **Botão A** para colocar o time escolhido na sua lista.

- Pressione o **Botão B** para tirar um time da sua lista.
- Para cancelar a seleção dos times, pressione o **Botão Z.**

3. Pressione o **Botão C** para passar para a Tela das Posições da Liga.

As Posições da Liga (League Standings)

Depois que os times forem escolhidos, a Tela com as Posições da Liga aparecerá. Os times que você controlará estarão marcados com um ícone do joystick e times escolhidos ao acaso circularão pela tela.

- Pressione o **Botão D** ↑ ↓ para circular pelas posições dos times.
- Para passar para a Tabela da Liga, pressione o **Botão C**.

A Tabela da Liga (League Schedule)

Esta tela irá lhe mostrar as tabelas e permitirá que você escolha quais são os jogos que quer jogar. O time que aparece no topo direito da tela tem a sua tabela mostrada abaixo.

- Para circular pela tabela, pressione o **Botão D** ← →.
- Para circular entre as opções da liga, pressione o **Botão D** ↑ ↓.
- Para simular um jogo, pressione o **Botão X** por duas vezes.
- Para jogar um jogo, pressione o **Botão C**. A tela do Relatório do Observador aparecerá.

Scouting Report (Relatório do Observador)

Na Tela dos Observadores, cinco critérios de classificação serão mostrados lado a lado para uma comparação fácil entre os times.

Controller Select (Seleção do Controle)

Veja a seção de mesmo nome na pág. 10.

MODO DE TORNEIO (TOURNAMENT)

Para entrar em um torneio, selecione Tournaments (Torneios) na Tela de Seleção do Jogo.
NOTA: Para voltar para a tela anterior a qualquer momento, pressione o **Botão Z**.

Para jogar um Torneio Mundial, selecione International (Internacional) na Tela de Seleção da Liga.

Para jogar um Campeonato Doméstico, selecione a Liga de qualquer país.

Torneio Mundial

O Torneio Mundial começa com vinte e quatro times igualmente divididos em seis grupos. Cada time jogará contra todos os outros times de seu grupo. Os dois melhores times de cada grupo passarão para as Eliminatórias junto com os outros quatro melhores.

Torneios Domésticos

Você poderá escolher de um a oito times para um torneio doméstico. Se você escolher menos de oito times, os espaços restantes na liga serão preenchidos com times escolhidos ao acaso. Você jogará apenas os jogos dos seus times.

Torneio da Liga/ Seleção dos Times

Escolha os times do Torneio da mesma forma que você os escolheu para a liga. (Veja a seção Liga, na pág. 21).

- Quando tiver terminado, pressione o **Botão C**. A Tela das Posições do Torneio aparecerá.

A Tela com a Tabela do Torneio

A tabela atual está organizada em seis divisões. Os seus times aparecerão selecionados em amarelo.
NOTA: Algumas ligas não têm times suficientes para completar as suas divisões.

Para ver a tabela:

- Para circular entre os grupos, pressione o **Botão D ← →**.
- Para circular pela lista de opções cortar, pressione o **Botão D ↑ ↓**.
- Quando tiver terminado, pressione o **Botão C**. A Tela do Relatório do Observador aparecerá.

ELIMINATÓRIAS

As Eliminatórias são a fase final do torneio. Se você se classificar na primeira rodada do Torneio, passará automaticamente para as Eliminatórias. Perdendo, o time é eliminado. Você poderá optar por entrar diretamente nas Eliminatórias selecionando "Playoffs" (Eliminatórias) na Tela de Seleção do Jogo.

Seleção da Liga/ Times nas Eliminatórias

A Seleção das Eliminatórias e dos Times será feita da mesma forma que no Modo de Liga. (Veja a seção "Liga" na página 21).

- Quando tiver terminado, pressione o **Botão C**. A Tabela das Eliminatórias aparecerá.

Tabela das Eliminatórias

Depois de escolher o(s) seu(s) time(s) nas Eliminatórias, ou depois de alcançá-las em um Torneio, a Tabela das Eliminatórias aparecerá. As Eliminatórias serão organizadas em grupos de quatro conforme o número de times na liga individual. Os times que vencerem passarão para o próximo jogo. Os times são colocados ao acaso na tabela para a primeira rodada das Eliminatórias.

- Para ver toda a tabela da Eliminatória, pressione o **Botão D ← →**.
- Quando tiver terminado, pressione o **Botão C**. A Tela do Relatório do Observador aparecerá.

SAVE GAME (SALVAR O JOGO)

Você poderá salvar até oito jogos de liga, torneio ou eliminatórias.

Para salvar o seu jogo:

1. Depois de cada jogo, a Tela das Posições aparecerá. Quando você tiver terminado de ver a Tela das Posições, pressione o **Botão C**. A Tela de Salvar o Jogo aparecerá.

2. Escolha memória interna com o **Botão D**.

3. Para escolher um dos quatro espaços disponíveis, pressione o **Botão D ↑ ↓**.

4. Para salvar o jogo, pressione o **Botão A**. A tela da tabela aparecerá.

- Se você não quiser salvar o jogo, pressione o **Botão C** para pular a Tela de Salvação do Jogo.

RESTORE (CONTINUAR)

Para continuar um jogo, selecione Restore (Continuar) na Tela de Seleção do Jogo. Oito espaços de memória aparecerão.

Para continuar um jogo salvo:

- Selecione memória interna com o **Botão D.**
- Para selecionar o espaço onde o jogo foi salvo, pressione o **Botão D ↑ ↓**.
- Para carregar o jogo, pressione o **Botão C** (Para cancelar, pressione

o **Botão Z**). A Tela com as Posições da Liga, as Posições do Torneio ou a Tabela das Eliminatórias aparecerá.

CREATING A CUSTOM TEAM (CRIANDO UM TIME CONFIGURADO)

O *FIFA Soccer 96* permite que você crie o seu próprio time usando os jogadores de qualquer liga.

Para criar um time configurado:

1. Selecione Friendly (Amistoso) na Tela de Seleção do Jogo.

2. Selecione a barra de seleção da Liga e pressione o **Botão D →** até que a opção EA Sports apareça.

3. Pressione o **Botão D ↓** na barra de Seleção do Time, e pressione o **Botão D ← →** para escolher o time configurado 1-8.

4. Quando tiver terminado, pressione o **Botão C**. A tela de Edição do Time Configurado aparecerá.

NOTA: O ícone do time Configurado aparecerá em amarelo indicando um Time Configurado Salvo.

Edição do Time Configurado

O lado direito da tela mostrará o seu time configurado e o lado esquerdo mostrará os times e as ligas de onde você poderá escolher os jogadores.

1. Para circular entre as ligas, pressione o **Botão Superior Esquerdo/Direito.**

2. Para circular entre os times, pressione o **Botão X** ou **Y**.

3. Para trocar um jogador do seu time: pressione o **Botão D ↑ ↓**

para selecionar o seu nome, depois pressione o **Botão A** para confirmar a escolha daquele jogador.

4 .Para adicionar um jogador ao seu time, pressione o **Botão D ←** até chegar no lado esquerdo da tela, depois pressione o **Botão D ↑ ↓** para selecionar o jogador que você quer adicionar. Pressione o **Botão A** para confirmar a escolha daquele jogador.

⚽ Repita este procedimento até ter preenchido o seu time.

⚽ Quando tiver terminado, pressione o **Botão C** para passar para a tela do Relatório do Observador.

NOTA: Um goleiro só poderá ser substituído por outro goleiro.

Salvando/ Carregando um Time Configurado

Um time configurado é salvo automaticamente na memória interna. Se você quiser reconstruir um time a partir do time padrão, você deverá apagar o time configurado.

⚽ Para apagar um time salvo anteriormente, mantenha pressionado o **Botão Superior Direito/ Esquerdo + Botão A**. Quando a Mensagem "Delete Saved Team" (Apagar Time Salvo) aparecer, escolha Yes (Sim).

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY, munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.
R. Antônio Nagib Ibrahim, 30 - Lapa - São Paulo - SP
CEP 05036-060 - C.G.C - 57.997.793/0001-82
CAC - Central de Atendimento ao Consumidor
Tel.: (011) 831 2266
Indústria Brasileira.